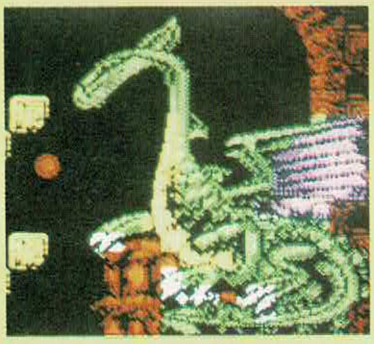
Quando menos se espera...

Por JOÃO CRUZ

Uma vez mais prosseguimos este nosso contacto semanal com todos os nossos habituais leitores que se interessam por computadores, muito particularmente pelo mundo dos vídeo-jogos. Para todos aqueles que nos escrevem a pedir ajudas na introdução de Pokes e na impossibilidade de estarmos sempre a responder a todas as solicitações, eis que nos escreveu, de Vila Nova de Famalicão, o Manuel Armandino, oferecendo-se para ajudar todos aqueles que ainda não sabem como introduzir Pokes. Portanto, quem estiver interessado pode contactar este leitor na seguinte morada: Rua Mato da Senra, Vila de Joane — 4760 V. N. de Famalicão. De Braga, contactaram-nos o Pedro Carneiro e o António Falcão, membros do clube Basic Machine. Estes leitores necessitam das seguintes informações: como passar jogos de cassettes para diskettes no Spectrum+3; gostariam de obter um poke que funcionasse no jogo SPACE WARRIOR... Para contactá-los basta escreverem para a seguinte morada: Praceta Encosta Santa Tecla, porta 3, Apartamento 53 — 4700 BRAGA. Estes leitores enviaram ainda os seguintes pokes que resultam nas versões que podem ser abertas com MERGE»: AFTERBURNER-POKE 39871, 0; POKE 39872,62; POKE 39873,5; POKE 39874,50 (para obterem vidas infinitas); R-TYPE-POKE 33374,0; POKE 37362,50 (para vidas infinitas); LAST NINJA 2--POKE 36578,0 (primeira fase); POKE 35993,0 (segunda fase); POKE 36751,0 (terceira fase); POKE 36513,0 (quarta fase); POKE 36393,0 (quinta fase); POKE 36822,0 (sexta fase); OVERLANDER-POKE 31313,0 (vidas infinitas); POKE 26103,167 (fuel infinito); POKE 45803,94 (dinheiro); POKE 45804,38 (dinheiro extra). Destes leitores é tudo. Agora, eis umas dicas úteis para a segunda fase do jogo LAST NINJA 2. Nesta fase é preciso termos cuidado com os semáforos, pois não devemos atravessar a rua com o sinal intermitente para evitar de sermos atropelados por uma mota. A garrafa pode-se usar como arma. Devemos recolher a chave que está escondida junto de uma porta e que vai ser usada para abrir a tampa de saneamento que nos permite o acesso à terceira fase. Devemos ignorar as outras tampas... E com estas dicas enviadas pelo Jorge Costa, do Porto, despedimo-nos até à próxima semana. Escrevam e colaborem com esta secção.

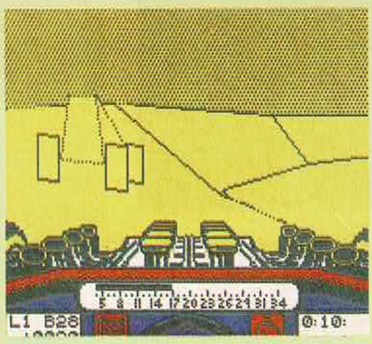
O QUE JÁ SE JOGA...



SPHERICAL

Começa a ser cada vez menos supresa o aparecimento de clássicos dos computadores de 16-bits, nos menos potentes os de 8-bits. Desta vez trata-se de SPHERICAL, um jogo em que a habilidade e imaginação dos jogadores são postas à prova. O tema é basicamente, tanto na concepção como no objectivo, o de um programa clássico no género que é o SOLOMON'S KEY. Por isso cada vez se reforça mais a ideia de que, quando uma concepção original resulta, há que lhe dar a volta e explorá-la ao máximo. Se bem que na acção o primeiro me tenha cativado mais, este SPHERICAL possui como factor mais atractivo os gráficos, principalmente os que constam dos cenários detalhados e coloridos. O objectivo é elaborar um caminho certo de modo a colocar uma esfera no seu destino.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: RAINBOW ARTS.
GÉNERO: ACÇÃO/PUZZLE.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 16.
SOM 48K:14
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 15. ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 16.
OPINIÃO:
UM JOGO ADICTIVO!



STUNT CAR

Não foi há muito tempo que fiz uma referência a este jogo para os computadores de 16-bits e eis que temos agora em mãos a versão para os de 8-bits. Realmente, todas as expectativas vieram a confirmar-se (sabendo de antemão as diferenças de capacidade entre ambos os computadores), pois STUNT CAR RACER nos Spectrum mantém a mesma emoção da anterior versão. O jogo baseia-se numa corrida futurista, onde só os mais fortes de espírito e possuidores de nervos de aço conseguem superar todas as dificuldades, e ter uma carreira cheia de glória nos disputadíssimos campeonatos. STUNT CAR RACER apresenta-se com bons gráficos tridimensionais, razoáveis efeitos sonoros, um enorme realismo nos movimentos e, acima de tudo, uma tremenda adictividade!

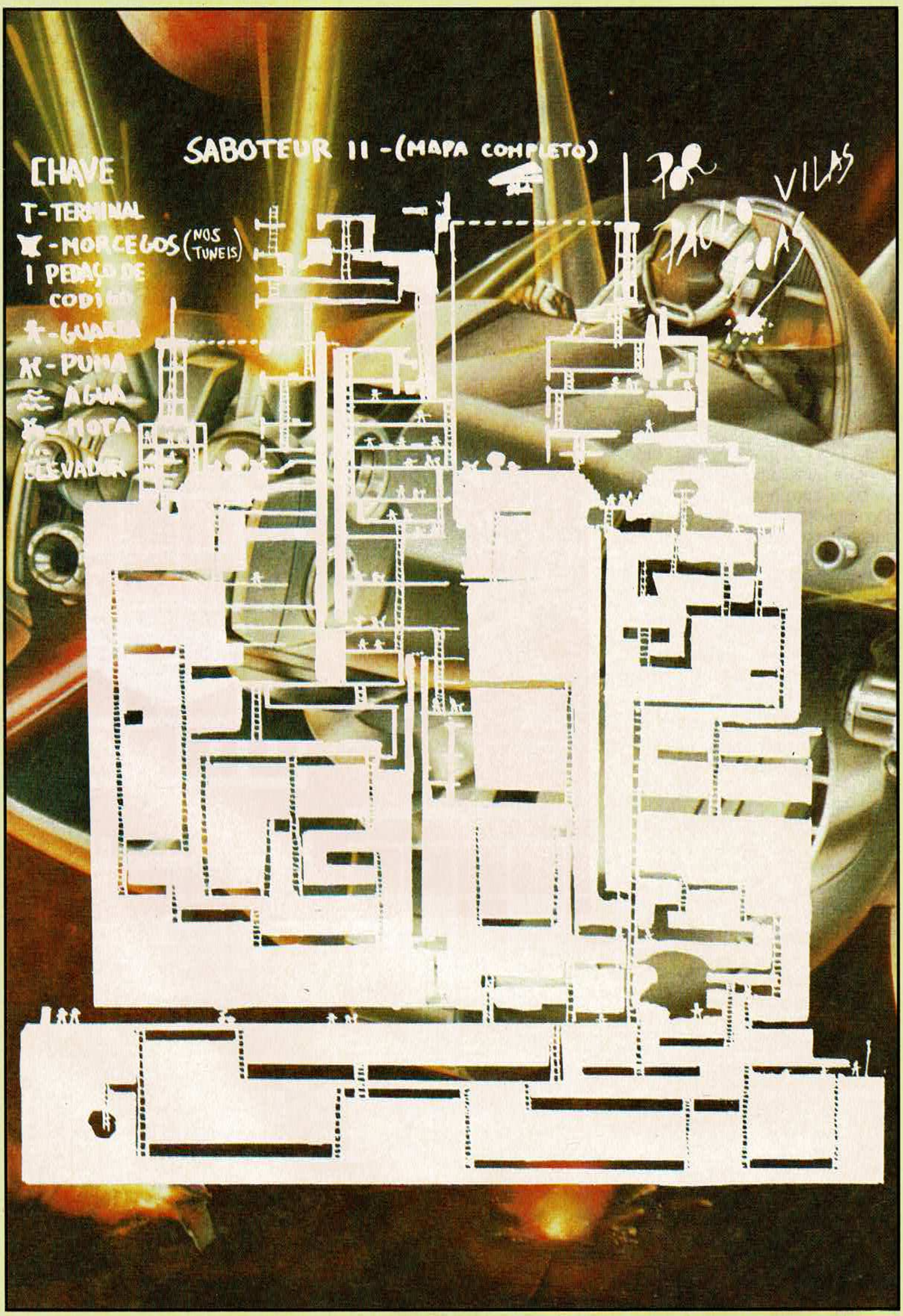
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: MICRO STYLE.
GÉNERO: SIMULAÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM 48K:17.
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO:
EMOCIONANTE!



TOOBIN

O que há de aliciante em controlar um típico jovem californiano, de óculos-de-sol espelhados, descendo um rio acomodado em cima de uma bóia? À partida, nada nos ocorre... mas se acrescentarmos que ele tem imensos objectos e pontos-extra a conseguir no seu trajecto, bem como evitar uma enorme quantidade de obstáculos, dentro e fora do rio, as coisas começam a ficar mais aliciantes e emotivas! TOOBIN é mais uma conversão de uma popular máquina de jogos dedicada e que tem como principal foco de atracção a sua razoável adictividade. Esta versão está graficamente aceitável, tanto em gráficos como em cenários e a animação consegue-nos conferir um certo realismo, enquanto tentamos alcançar todos os pontos extra nos sinuosos percursos. Experimentem!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: TENGEN.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 48K:15.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 14.
MOVIMENTO: 16. ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO:
NO MÍNIMO, ADICTIVO!



JUÍZES NACIONAIS



Ricardo Bruno
Rua Dr. Alberto Lemos, 15-2.º
4445 ERMESINDE

LED STORM

Há já algum tempo que os programadores não se lembravam de fazer jogos do tipo SPY HUNTER (um clássico no género). Mas eis que nos surge este LED STORM, onde controlamos Mac, o nosso carro computadorizado, que vai percorrer cidades, desertos, pontes sobre o mar, túneis... Enfim, o jogo é nada mais nada menos do que um moderno SPY HUNTER, bem aperfeiçoado. Mas, como nem tudo é perfeito, o único ponto fraco deste LED STORM é o som; pelo menos a nível dos 48 K. Eis a minha votação:

APRESENTAÇÃO: 19.
GRÁFICOS: 18.
SOM 48 K: 14.
MOVIMENTO: 20.
ORIGINALIDADE: 17.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: EXCELENTE!



André Filipe
Alves Carneiro
Ramil — S. Miguel do Couto
4780 SANTO TIRSO

AIRWOLF II

Neste jogo a nossa missão é controlar um helicóptero e com ele destruir todos os obstáculos que nos vão surgindo pela frente. Os inimigos são bastantes e variados, móveis e imóveis, mas sempre que podem tentam nos impedir de prosseguirmos a nossa missão. Com o decorrer do jogo poderemos conseguir novas armas, tais como bombas, «laser» duplo, velocidade extra... Alguns dos obstáculos constam de paredes, as quais só conseguimos superar abrindo passagem com os nossos disparos.

APRESENTAÇÃO: 14.
GRÁFICOS: 14.
SOM 48 K: 15.
MOVIMENTO: 16.
ORIGINALIDADE: 15.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 15.
OPINIÃO: BOM!

JOGOS DE TOPO

ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
1 – CABAL	1 – AVENTURA ORIGINAL	1 – INTERNATIONAL SOCCER
2 – OPERATION THUNDERBOLT	2 – KE RULEN LOS PETAS	2 – AFTER THE WAR
3 – CHASE HQ	3 – CARVALHO	3 – NEWZEALAND STORY
4 – GHOULS N'GHOSTS	4 – ABRACADABRA	4 – NAVY MOVES
5 – STUNT CAR RACER	5 – JACK THE RIPPER	5 – LAST NINJA 2